目　录

第一讲：基础知识
一、围棋的用具与名称
二、围棋的下法
三、围棋的胜负判别
四、围棋的着法名称
五、围棋中的气与提子
六、棋子的连接与分断
第二讲：吃子手段
（一）双打　（二）征子　（三）缓征　（四）枷　(五)接不归　（六）扑　（七）倒扑　（八）滚打包收（九）金鸡独立 （十）倒脱靴
第三讲：死活要点
一、活棋的条件——制造两个真眼
二、“聚三”能否活棋
三、 “聚四”能否活棋
四、 “聚五”能否活棋
第四讲：对杀方法
一、数气方法
二、长气和紧气的知识
三、不同情况下的对杀
第五讲：劫的知识
一、打劫的概念
二、劫材的选择
三、劫的种类
四、劫的应用
五、劫的应用
第六讲： 下法概述
一 、一盘棋分三个阶段
二 、布局
三、中盘战斗
四 、官子
五、比赛结束，判定胜负

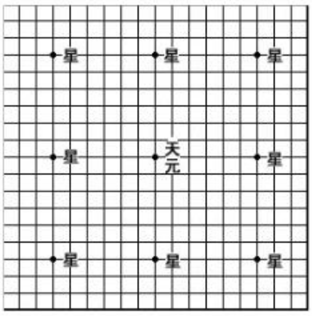
第一讲：基础知识

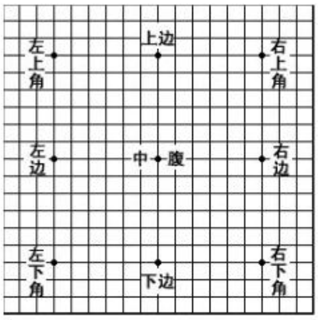
一、围棋的用具与名称

（一）棋盘

下围棋所需要的用具不多。首先准备一副棋盘，棋盘的大小有一定的规格，通常是 44×41 厘米的矩形。制棋盘的材料不限， 普通的棋盘一般是在纸或塑料纸上划上规定的线即可，稍高级的 棋盘是用木板制成的。

棋盘的表面划有纵横各 19 路直线，形成 361 个交叉点，其中 规定的 9 个交叉点被画成较大的黑点，这 9 个点就称为“星位”， 而中央的星位我们称之为“天元”，(见左图)。棋盘上的各部分分别称为右上角、右边、右下角、上边、下边、左上角、左边、左下角及中腹。（见右图）。



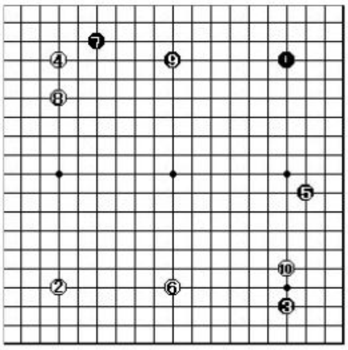


二、围棋的下法

找个合适的地方放好你的围棋用具，你就可以与对手隔棋盘相对而坐进行对弈了。首先要决定谁执白棋谁执黑棋，正规比赛时，一般用猜先的办法来决定。平时对弈则通常是由棋力较差的一方执黑棋，棋力较强的一方执白棋，这在棋界中已形成了约定俗成的规矩，如果棋力不相上下，双方可轮流执黑棋和白棋。

决定好两人所执棋子之后，就由执黑棋的一方在棋盘上下第一颗棋子。此时棋盘上的 361 个交叉点中的任何点都可下子，但不可放在交叉点外的方格内。接着由白棋下第 2 颗子，然后再轮到黑棋下第 3 颗子，如此双方轮流下子直到终盘。（见图）就是双方轮流下子形成布局阶段的例子，但并不表示下棋时要依照此例下，黑白双方的任何一个子都可下在自己想下的地方，而不拘泥于图示。

请记住围棋的第一原则：黑棋先下子，白棋后下子，然后双方轮流下子，一方绝不能连续下两子。



三、围棋的胜负判别

围棋之所以称之为“围棋”，是因为棋下完后，以双方所围地域的大小来决定胜负，占地盘多的一方为胜，也就是说活棋占交叉点多的一方为胜方。前面讲过，棋盘上共有 361 个交叉点，如果两人平分，应各得 180 个半。因此，一方所占交叉点超过 180 个半即为胜，否则为负。当双方各占 180 个半时即为和棋。

在实际对局中，可根据不同的对局方式，采取相应的计算胜负方法，如下所示：

分先：指双方水平相当，轮流执黑先行。此局面由于黑方有先着便宜，所以我国围棋规则规定：黑方在数子后应贴出 3 又 3/4 子（即七目半），以求黑白双方的平衡。即黑方 185 子时，则胜 3/4 子（一目半）；白方 177 子时，则胜 1/4 子（半目）。数子定胜负时，只需数一方子即可。

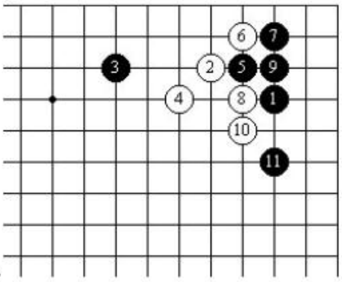
让先：指双方水平有差距时，由水平略低的一方执黑先行，终局计算时黑方不用贴子。即一方子数超过 180 个半为胜方，各占 180 个半为和棋。

让子：指双方水平有很大差距时，由水平低的一方执黑，先在星位上放几个黑子（通常让二子、三子……九子），然后由白方开始下子。终局计算时，按让子数每让一子由黑方贴出 1/2 子。如让二子，则贴还一子，让五子，则贴还两个半子，贴还后，仍以各占 180 个半为和棋，多于此数者为胜。

四、围棋的着法名称

卫生围棋中所下的每一步棋都有特定的名称。常用的着法名称有：飞、托、退、虎、压、跳、挖、打、粘、扳、接、断、长、曲、提、尖、镇、消、夹、双、冲、觑、碰、立、渡、拦、点、跨、扑、枷等几十种之多。

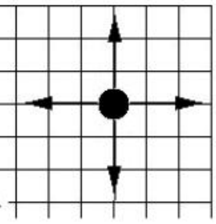
如图所示：白 2 对黑 1 是“小飞挂角”；黑 3 与黑 1 配合，叫做“夹击”；白 4 相对白 2 叫做“尖”；黑 5 叫做“尖顶”；



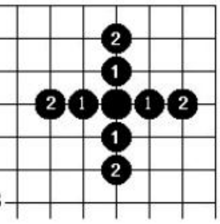
白 6 和黑 7 叫做“拆”；白 8 叫做“打”；黑 9 叫做“粘”；白 10 叫做 “长”；黑 11 叫做“跳”。

五、围棋中的气与提子

“气”是指棋子周围可以连接的交叉点，也是棋子的出路。图 a 是表明一颗棋子可以按箭头所示方向向四周连接发展；图 b 就是这颗棋子向四周连接发展的形象图。

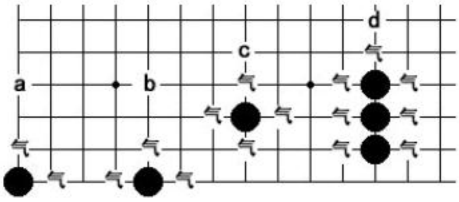


图A



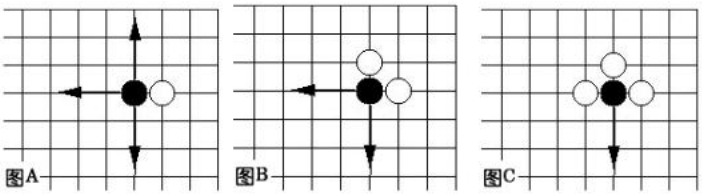
图B

图中的 a、b、c、d 显示了一个或多个棋子在不同位置上应有的气。图中 a 的黑子有两口气；图中 b 的黑子有 3 口气；图中 c 的黑子有 4 口气；图中 d 的 3 颗黑子有 8 口气。



当一颗子被对方的一颗子封住一条发展方向，那么这颗子就少了一气。

如图 a 中的黑棋被一颗白子封住了右边的一个发展方向，那么这颗黑子只有 3 条发展方向了，也就是说它只有 3 口气了。图 b、c 显示了两颗白子与 3 颗白子堵住一颗黑子的发展方向的示意图，此时图 b 中的黑棋只剩二气，图 c 中的黑棋只有一气了。



当一方的一个或多个棋子被对方的棋子紧紧封住，只有一口气时，就处在被对方棋子“叫吃”的状态。当它们的气全被对方棋子封死时，就应立即把它们从盘面上拿掉，术语叫做“提”。图 a、b、c 表明了单个或多个黑子处在被白子叫吃的状态。它们的相同特征是：只有一口气。

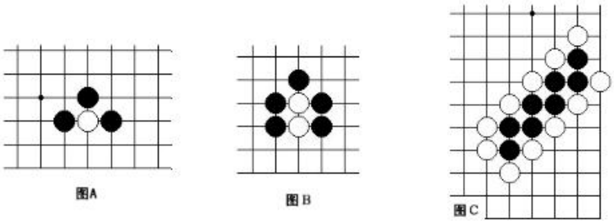


图 a、b、c 显示了一颗处在被吃状态的黑子被白子提掉的过程，以及提掉后白棋的形状。

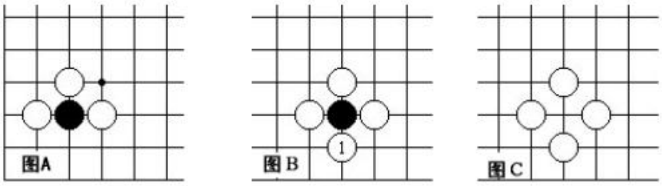
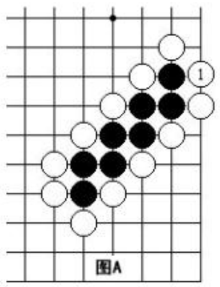
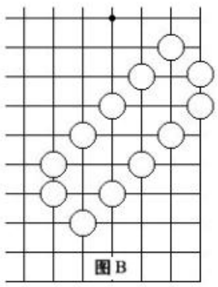


图 a、b 显示了多颗处在被吃状态的黑子被白子提掉的经过，以及提掉后白棋的形状。





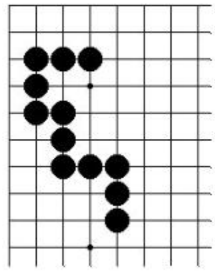
也许，你从上图 b 的图形中看出了奥秘，黑棋被提后，它的损失是惨重的，因为白棋获得了很大的地域。所以在下棋时要避免自己的棋被对方吃掉，同时应想办法吃掉对方的棋。但在杀棋时要全盘考虑，不能不顾一切，而忽略了围棋的真正目的——“围空”。

六、棋子的连接与分断

（一）棋的连接

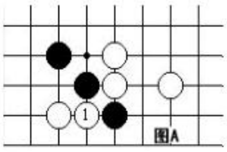
下棋时，棋子的连接与否是个很重要的问题。棋子连在一起就占有主动权，在攻守中就不会陷于被动局面。如果互不连接，头绪太多，就会被对方抓住你的缺陷，进行攻击。所以我们应学会判断什么样的棋是连接的，什么样的棋是没有连接在一起的。

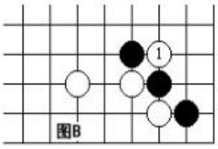
图中黑棋虽然弯来曲去，但它们确实是按照纵横线紧密排列在一起。因此它们是相互连接的。

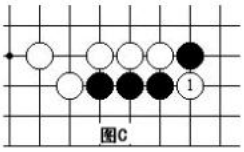


（二） 分断

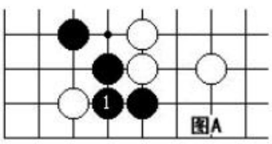
“棋从断处生”，这是棋界的一句俗语。它的意思是说围棋的许多变化都是通过分断而产生的，可见断的重要性。什么样的棋形是有断点的呢？请看图 a、b、c，黑棋的棋子没有连接好，被白 1 在要害处一击，黑棋就被分割成两块，陷于被动。白 1 所走的点就称为黑棋的“断点”。而白 1 的手段就叫“分断”。

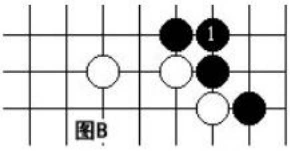






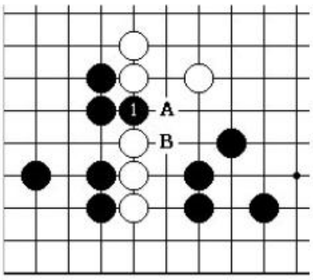
若要防止被断，黑棋只要抢先补一手即可，如图 a、b、所示。象这种补强断点的手段在围棋俗语上称为“粘”。

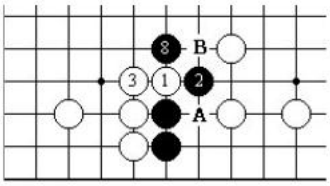




分断的种类有很多，如冲断、挖断、尖断、靠断、跨断、顶断、打断、纽断等等，在此举几个例子介绍一下。

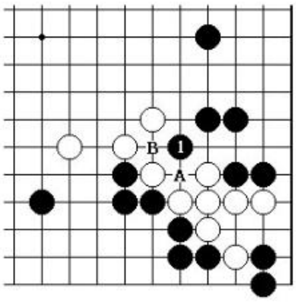
冲断：如图所示黑 1 冲后，白 3 子已无望救出。白如 A 位挡，黑即 B 位断；白如 B 位长，黑就 A 位再冲。白 3 子始终不能与上面的子连接。





挖断：如图所示白 1 挖，黑 2 打，白 3 接后，黑暴露出 A、B 两个断点，白必得其一。

尖断：如图所示黑 1 尖后，白棋暴露出 A、B 两个断点，黑必得其一。

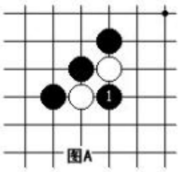


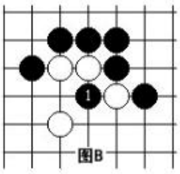
其它有关的分断方法，在此就不一一举例了，这些技巧等你对围棋熟悉之后，自然会逐步了解。这节的目的是要告诉你棋子连接的重要性。一旦没有连接好你的棋，对方就会把你的棋分断，使你处于被动局面

第二讲：吃子手段

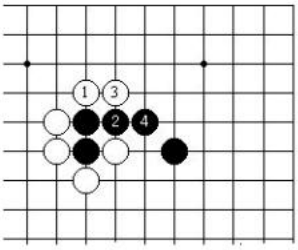
从上讲的内容中我们已经学会了什么叫“提子”，这一讲要告诉你一些提子方法，即吃子手段。

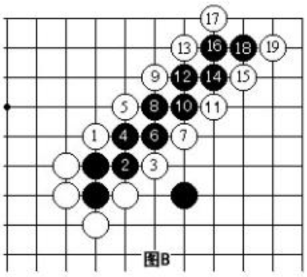
（一）双打　走一子可以同时打吃对方两个部分棋子的手段，叫做“双打”，也叫“双叫吃”。图 a 黑 1 双打后，总有一颗白子被提掉。图 b 黑 1 双打后，两颗白子和一颗白子必有一方被提掉。


图A

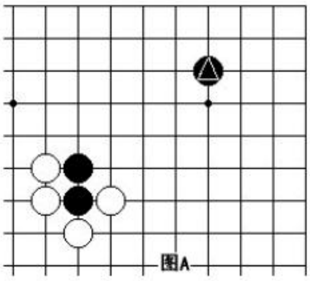

图B

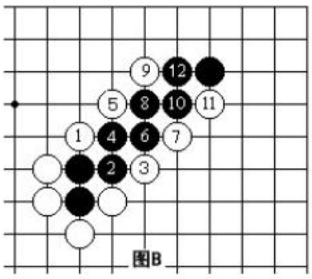
（二） **征子**　也叫“扭羊头”。图 a 白 1 打后，黑 2 长，白 3 如打错了方向，黑 4 长后就逃了出来。图 b 白 3 从这边打是正确的，随着白棋连续的打吃，黑棋最终无路可逃。



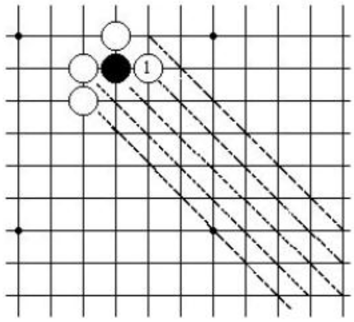

图B

如果有黑在图 a 的位置上又如何呢？随着白棋不断的打吃，黑棋因为黑有一子的支援而得以逃命，如图 b 所示。


图A

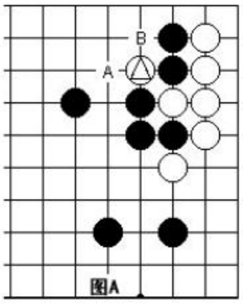

图B

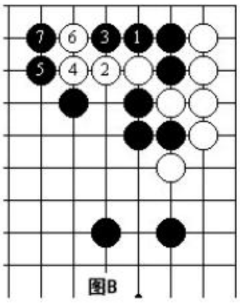
从上面的例子可以看出，利用征的手段，我们可以吃掉对方的子，但也必须看清征子的方向上有没有对方的棋子，即所谓的"征子是否有利"。判断征子是否有利，其实很简单。如图所示，白 1 如想征死黑一子，只需看看这 6 条线上是否有黑子，如有黑



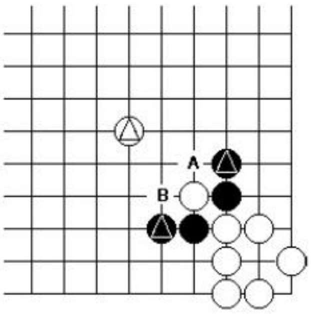
子征子则不利；如没有黑子，征子就成立。

（三）缓征　　缓征与普遍的征吃不同。虽然它因空着气不能构成打吃，但同样可以紧逼吃子。图 a 此局面黑棋要吃白一子应如何下手，如果黑从 A 位打吃，白 B 长后就叫吃黑 2 子，黑棋反而损失很大。图 b 黑 1 只要大胆地从下边打，然后步步紧逼，利用缓征的手段就可吃掉白棋。

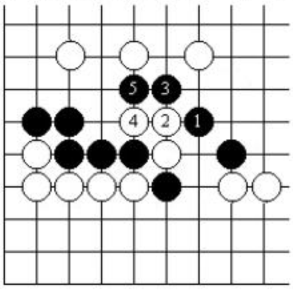




（四）枷　“枷”又叫“门”。图中白一子因为有白△一子的呼应，所以黑棋无论在 A 位或 B 位打，都不能征吃白子。



图中利用黑棋形的优势。黑 1 下出了一着妙手，白一子就无法动弹了。黑 1 的这种手段就叫“枷”。



在比赛中，会有各种不同的复杂棋形出现，能不能用枷的方法去吃掉对方的棋精，还要靠你自己的精确计算。相信随着棋艺的不断提高，你对枷的理解会更深，应用也会更广泛。

(五)接不归　　图 a 黑棋想救出黑 4 子，就只能想办法吃掉右方的白 4 子，如果此时不动，白棋一旦在“×”处下子连成一片，黑棋就无能为力了，所以黑棋必须先动手。

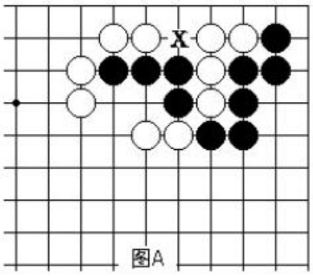
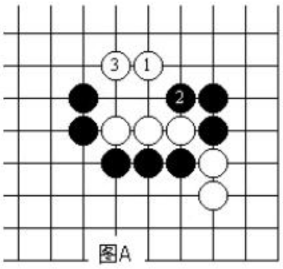
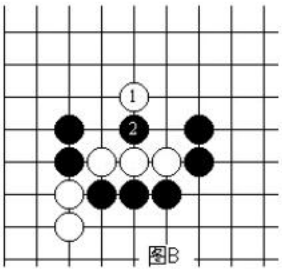
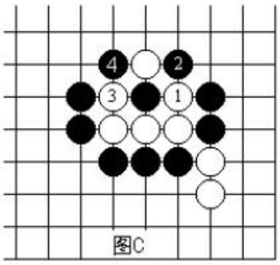

图A

图 a 当白 1 跳出想逃跑，黑 2 如错误地冲，白 3 双后，黑则一无所获。图 b 白 1 跳时，黑 2 挖是好手。图 c 白如硬要逃。白 1 打吃黑一子，黑 2 反打，白 3 提掉黑一子，黑 4 再打时，白已成接不归。此形还有个形象的名称，叫“乌龟不出头”。

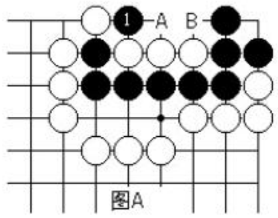

图A


图B


图C

（六）扑

“扑”和后面所讲的“倒扑”都是弃子后再杀掉对方棋的一种手法。图 a 黑 1 扑，让白在 A 位提掉黑 1，然后黑在 B 位打吃白子，使白接不归。图 b 如果黑 1 走在此处，而不象前图所示扑一手，那么白棋会高兴地接回去。



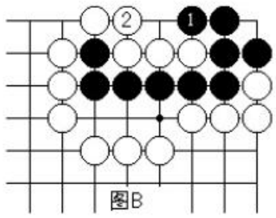
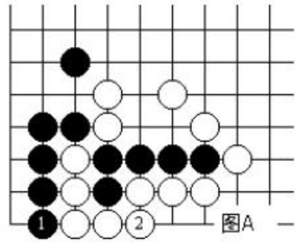
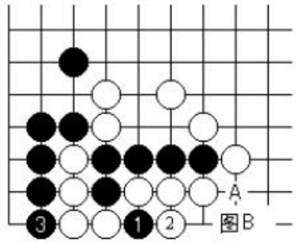
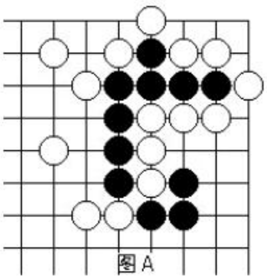


图 a 黑 1 如这样简单地打，白 2 接上后，黑无后续手段，黑五子已死。图 b 学会扑的手段后，黑 1 扑，白 2 提，黑 3 再打时，白如胆敢在黑 1 处粘，黑就在 A 位叫吃白的这一团子。白死，黑五子救出。





“扑”应用的范围很广，尤其是在边角部的攻杀中应用得最多。通常用于破对方的眼位和减少对方的气数。图 a 角上的黑 8 子被白包围，而且只有三口气，看似无法挽救了，其实不然，只要运用扑的手段，你就会把它们救出，同时还会吃掉几个白子，有所收获。图 b 黑 1、3 利用扑的手段来紧白方的气，然后走黑 5，再继续收白的外气时，白就会接不归而死，黑 8 子救出。



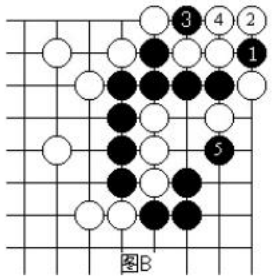
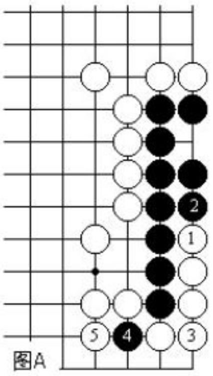
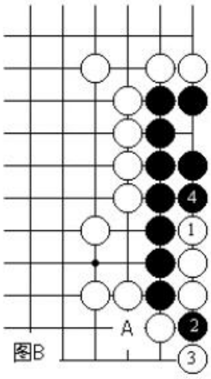


图 a 黑棋如没有好的手段，按此图走下去就必死无疑。图 b 白 1 破眼时，黑 2 扑，白 3 提后，黑 4 再扑，白 3 子接不归，白如接，黑可在 A 位吃白。

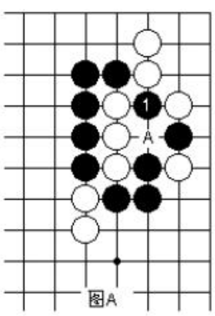


图A

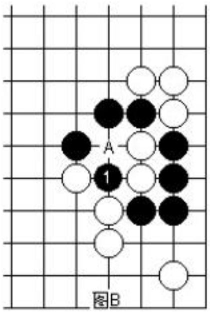


图B

（七）**倒扑**　　倒扑是舍弃自己的一子，而使敌方撞紧气，继而一举消灭敌方的一种有效手段。它与“扑”相似，只不过来得更干脆一些。图 a、b 黑 1 扑，白如在 A 处提，黑就在 1 位立即提掉白子。

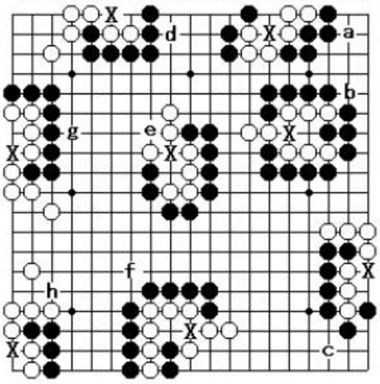


图A

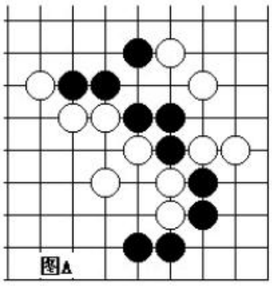


图B

图中的各种形都是倒扑的例子。这些都是一眼能看出的倒扑形，还有一些是要经过精确计算才能走成的倒扑形。



（八）滚打包收 请看如下例子：图 a 左边几个白子的气很紧，同时在棋形上有缺陷，如何吃掉它，而使上下的黑子连成一片呢？图 b 黑 1 扑，妙手。白 2 不得已提，黑 3 打。白 4 在黑 1 位粘，黑 5 再打，白 6 粘，黑 7 打时，白 9 子已被黑棋干净利落地吃掉。这是典型的滚打包收的手段。当然，实战中白棋如知道滚打包收的手段时，就不会于白 2 位提黑了，也许会脱先，或者直接在 6 位或 7 位粘，这时黑只需在白 2 处提白两子即可连通。



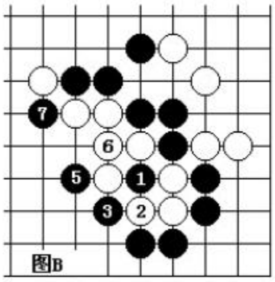
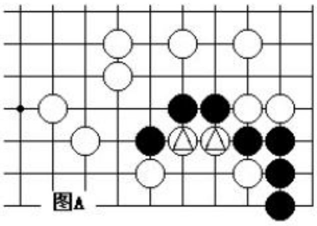
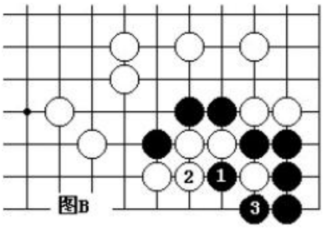
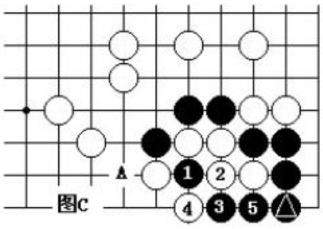


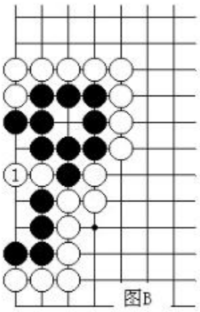
图 a 白△两子是棋精，黑想救活黑 3 子必须想办法吃掉这两颗白子。图 b 失败图。黑 1、3 虽可活角，但黑 3 子已死，损失惨重。图 c 因为有黑▲一子的硬腿，黑 1 可从左边打，白 2 粘，黑 3 打，白 4 只能提，黑 5 继续打时，白棋只好让黑棋在 1 位提，而不能在 1 位粘了，因为粘上后，黑会在 A 位打，白全部死。





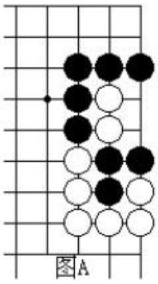


（九）金鸡独立 这种手段的特点就是棋立下之后长了自己的气，同时使对方两边都不能下子紧气，继而达到杀死对方的目的。它使用的条件是：对方棋子的外气很紧，棋形有缺陷。图 b 黑棋的外气很紧，当白 1 立下后，黑两边都不能下子紧白的气，黑被杀。白 1 这种立的手段就称为 “金鸡独立”。

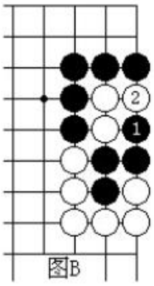


图B

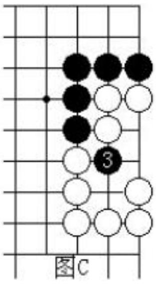
（十）倒脱靴　　在某种特定场合中可以在对方提子后立即吃回一部分对方棋子，走出的这种棋形就叫“倒脱靴”。图 a 被白棋打吃的黑 3 子已经跑不掉了，但还是有手段。图 b 这时可故意多送一子在 1 位打吃白子，白 2 提，形成下图。图 c 黑 3 打吃，又吃回 3 个白子。像黑棋这样先送给对方若干个子，然后再吃对方若干个子的手段就是“倒脱靴”。倒脱靴的手法变化较复杂，主要用于双方攻杀和死活棋中。



图A

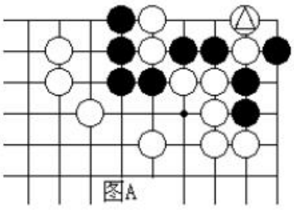


图B

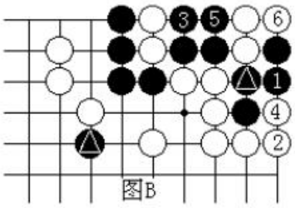


图C

图 a 由于有白△一子的金鸡独立，看上去黑只能吃掉左边的两个白子，但仍然不能活。有妙手可使黑棋活，如图 b 黑 1 不在 3 位提而在 1 位接，这是关键着。走到白 6 提后就形成了倒脱靴的形。黑 7 在▲位打，吃掉白 3 子而成活形。



图A

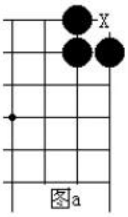


图B

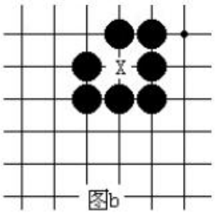
第三讲：死活要点

一、活棋的条件——制造两个真眼

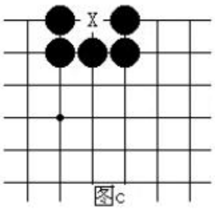
图 a、b、c 各例的“×”点都是禁着，白棋不能在该处下子，这几点便称为“眼”。我们从前面的课程中已学过提子方法，当图中各形外侧被对方包围紧气后，仍然可以被对方杀死而提掉图 d、e、f。



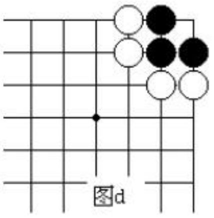
图a

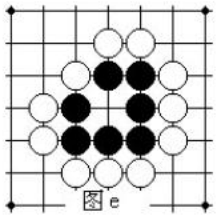


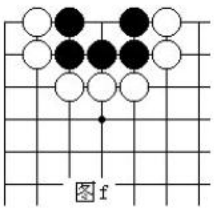
图b



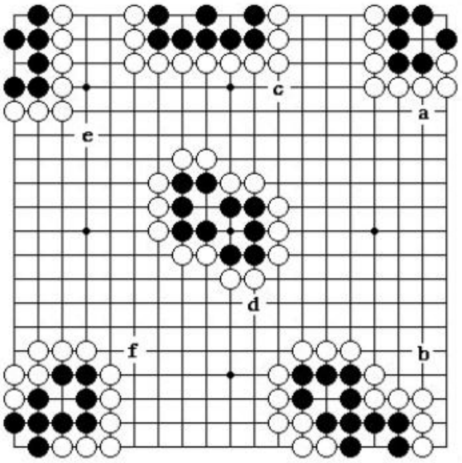
图c


图d

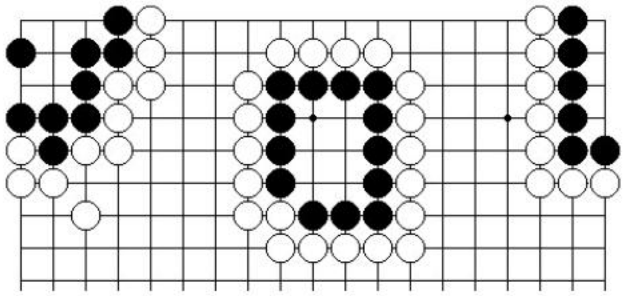

图e


图f

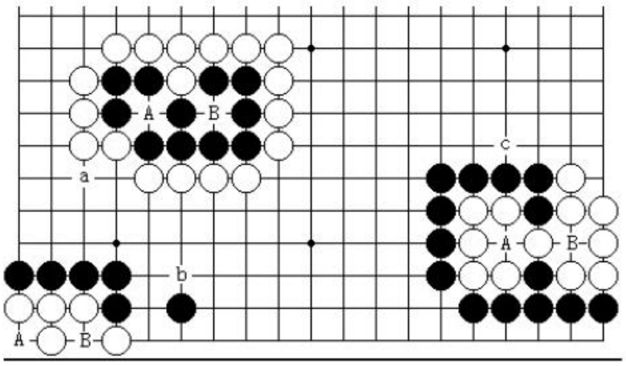
如何使自己的棋被对方包围后不被提掉呢？我们知道，围棋的规则规定“禁止一方连下二子”，也许你从这句话中已得到启发，想出答案。请看图中的例子：从图中各例中可以看出，白棋不先在其中一眼中下子，就无法叫吃黑棋，而这种下法是围棋规则所不允许的，因为白棋不能连下两手棋，故白棋对黑棋束手无策。换句话说，黑棋在此局面中活了，功劳在于它拥有两个眼。



所以说：活棋必须具备有两个或两个以上的眼。图中三块黑棋虽然没有明确的两眼，但都已有足够做两眼的空间。所以这样的形也都活棋，可以看成它有两个眼。有关什么样的形可以点死，我们将在下面几讲中详细介绍。



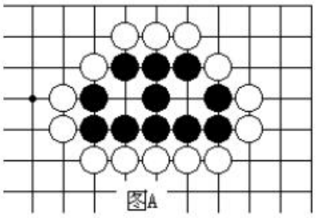
但眼也有真假之分。假眼不能起到真眼的作用。所以，不管有多少个假眼都是死棋。图中的几块棋，看上去都有A、B 两眼，但却有真假之分，a 的一块，B 是真眼，A 是假眼；b 的一块，A 是真眼，B 是假眼；c 的一块，A、B 都是假眼。

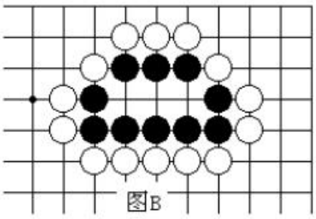


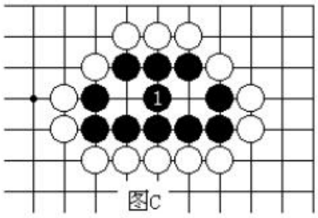
假眼的特征是：围住一个眼的棋子中，有一部分棋子在外气被对方收紧后处在被叫吃的状态，那么围住的这个眼就是“假眼”。一块棋的两个眼中有一个眼是假眼，也同样不能活棋。活棋的条件是必须具备两个或两个以上的真眼。

二、“聚三”能否活棋

图 a 中的黑棋是拥有两个真眼的活棋，它是由图 b 中的形发展而来，如图 c 中下了一子做出两个真眼。

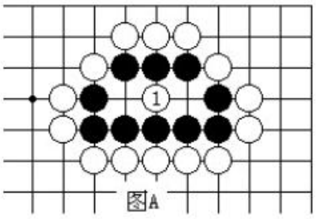

图A


图B

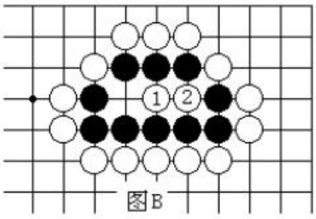


图C

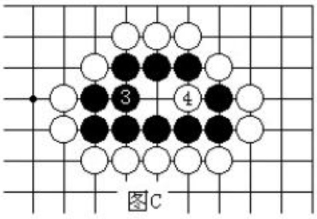
图 a、b 如果被白棋先动手在黑 1 的位置上下一白子，那么黑棋将做不出两眼而死。原因如（图 a、b、c）。



图A

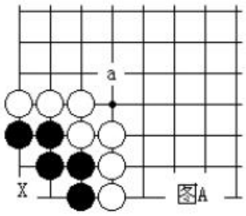


图B

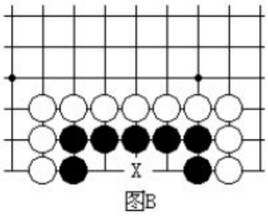


图C

象图 a 的这种把对方逼成只有 3 个空点时，再空降白 1 杀死对方的下法，我们通常称为“点眼”。这是破坏对方活棋眼位的基本方法。学习了上面的内容，我想你对下图的图形也会触类旁通。图 a、b 黑棋必须抓住先手在打有“×”的位子上补上一手棋，白棋也就无机可乘了。否则，被白棋在 “×”先动手一点眼，黑棋就必死无疑了。



图A

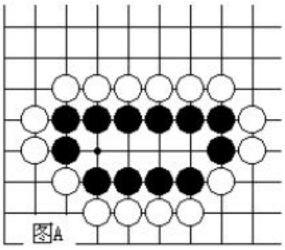


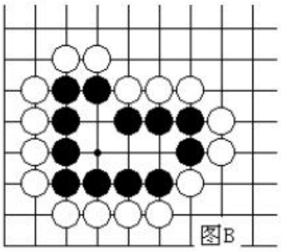
图B

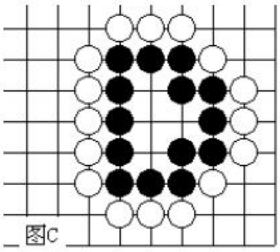
总之，无论是直三、还是曲三，只要在中间补一手就可活棋，否则必死。

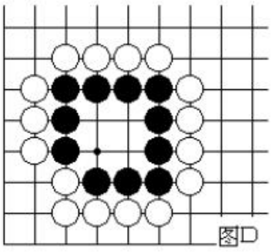
三、 “聚四”能否活棋

图中围有 4 个交叉点的形有 4 种：即直四、曲四、丁四、方四。直四和曲四是绝对活棋，而丁四和方四却不同，丁四只有自己先补一手方能活，方四是等着被对方提掉的死棋。

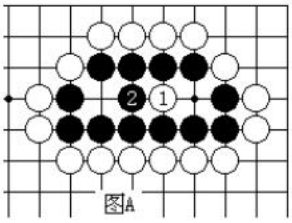


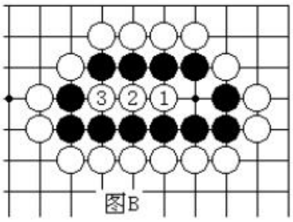






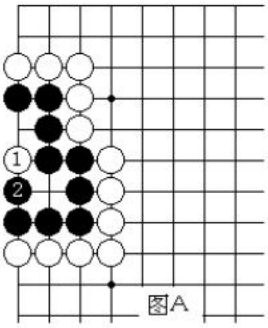
（一）直四　　图 a 所示，无论白棋下在哪一个位置上，黑棋都能抢到其中的一个要点，从而形成两个真眼。除非黑棋不理会白 1，让白棋下出白 2、白 3，走成直三后点死的局面图 b。黑棋会这么下吗？当然不会，必然是在白 1 下出后立即采取行动。因此说，直四是活棋。



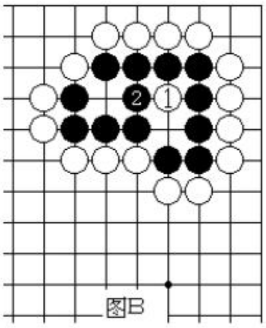


（二）曲四

曲四同直四很雷同，无论对手抢先破眼与否都不会死棋。如图 a、b 所示，无论中腹的曲四，还是边上的曲四，一旦白 1 来破眼，黑 2 总能抢到另一个要点。



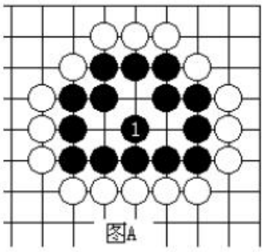
图A



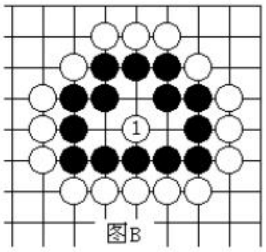
图B

（三）丁四

丁四与直四、曲四不同，只有抢先下手才能活命，否则被对方一点则成为死棋。图 a 所示，黑棋只有补上黑 1 这手棋才能活。不补如何呢？图 b 所示，被白 1 一点，就大事不妙了。



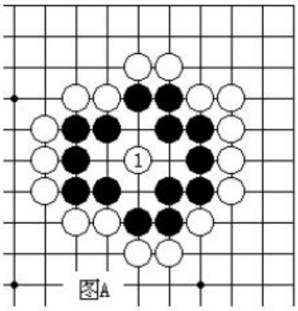
图A



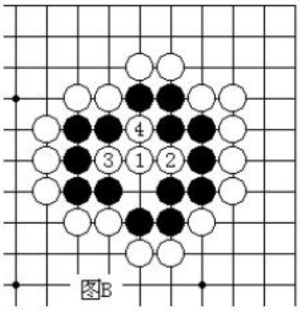
图B

四、 “聚五”能否活棋

（一）梅花五 此形只有抢先手补一手棋才能活棋，否则被对方一点必死无疑。图 a 所示，被白 1 破眼，黑棋就无法做出两个眼。演变成图 b 后，造成丁四，继而再度点眼杀死黑棋。

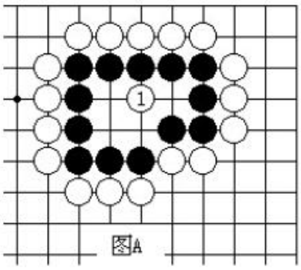


图A

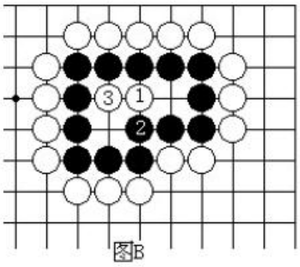


图B

（二）刀柄五　　此形被对方一点也是死棋。只有抢先补一手才能活棋。如图 a 所示，白 1 击中此形的要害。如果黑棋反抗走黑 2，则白棋图 b 所示走白 3，黑棋做不成两个眼而死。



图A



图B

总之，黑棋要想活，只有抢先走到白 1 或白 1 下方的位置才能如愿。

五、第三讲课程要点

（一）活棋的必备条件是：必须有两个或两个以上的真眼。

（二）假眼再多也不能成为活棋的条件之一。

（三）直三、曲三、丁四、刀柄五、梅花五和花六都是可以被点死的棋，要想活，必须补一手。

（四）方四是等死的棋。

（五）角部的板六在没有外气时，必须补一手才能活棋。

（六）直四和曲四都是不补也活的棋。

第四讲：对杀方法

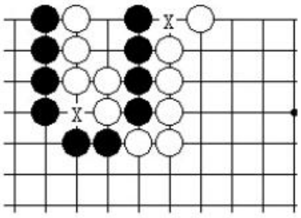
围棋中如果没有攻杀，它的乐趣就会大减。当黑白双方扭杀在一起时，最能扣人心弦。如果你的棋拥有两个真眼就不用担心攻杀中会失败，但实战中经常会出现双方的棋都没有活，而且谁也逃不掉，只有拼个你死我活的场面，这时你的心一定会提上来。今天所要讲的就是这种双方都处在你死我活状态时的“对杀”，即所谓的“杀气”。

一、数气方法

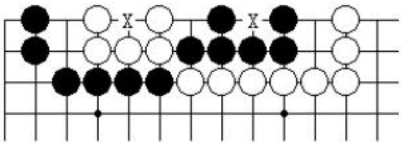
（一）公气、外气、内气

1．公气　　双方对杀子所公用的气，叫“公气”。

2．外气　　双方攻杀棋子外部的气，叫“外气”。如图中黑有一口外气，白有一口外气。



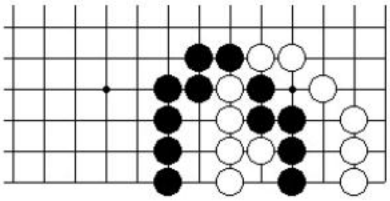
3．内气　双方攻杀棋子内部所包含的气，即眼中的气叫“内气”。如图中黑一口内气，白有一口内气。



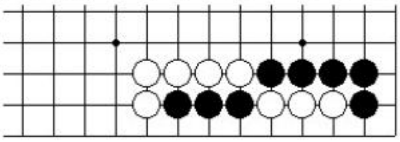
学会公气、外气、内气的知识很重要，对今后学习杀气方法，计算谁快、谁慢会很有帮助。

（二）双方没有眼的数气法

双方没有眼时，应计算双方的公气和外气。图中白有三口外气。黑有四口外气，公气有一口。

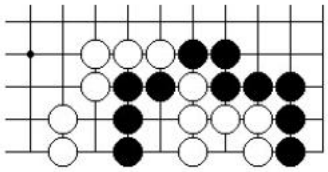


图中白有三口外气，黑有三口外气，没有公气。



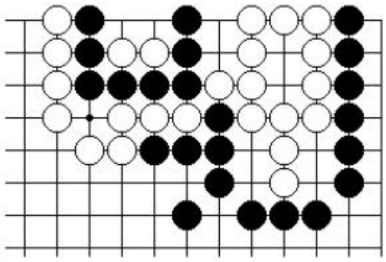
（三）一方有一个眼，另一方没有眼的数气法

有眼一方的气应为：外气十内气十公气。无眼一方的气只有外气。　图中白无外气，有一口内气，二口公气，共三口气。黑有外气二口，因为白有眼，公气不归黑，所以黑只有二口气。

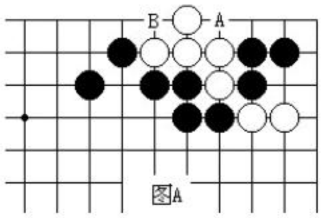


（四）双方都有眼的数气法

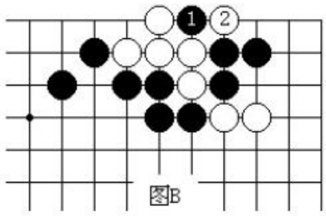
双方都有眼的数气法较复杂。双方都是小眼时，公气归双方公有。一方是大眼（围了 3 至 6 个交叉点，但又不是活棋的眼叫“大眼”），另一方是小眼时，公气归大眼一方所有。即大眼一方的气数为：外气十内气十公气；小眼一方的气数为：外气十内气。黑方有大眼，外气一口，内气三口（参见“大眼的气数”），公气二口，共六口气。白有外气四口，内气二口，共六口气。



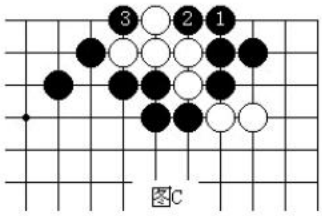
（五）特殊形的数气法　　有些特殊形的气数对于初学者来说，不易一眼判断出，如下图。图 a 有人会一眼看出白棋只有 AB 二气，但实战中黑却无法以二手棋杀死白棋。图 b 黑棋若以黑 1 来吃白棋，会被白 2 提掉。黑 1 若走 B 位同样会被白棋提掉。图 c 如想吃白，必须先 1 位立下，继而走黑 2、黑 3 才能提掉白棋。表面上看，白棋只有两气，但实际上黑必须花三手棋才能吃掉白，所以说，此形中的白棋有三口气。



图A



图B



图C

二、长气和紧气的知识

（一）长气　　在杀气时想办法增加自己一方棋的气就叫“长气”。白棋被围的两个子只有二口气，而黑棋的 5 个子有三口气，对杀时白不能胜。白要想在对杀中成功，只有增加白两子的气才行。白先不在右边紧气，而走 A 位的长，使两气变成四气，快一气而杀黑。

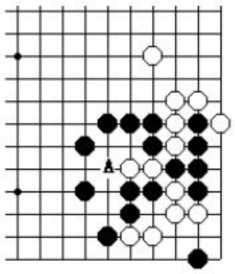
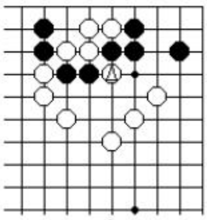
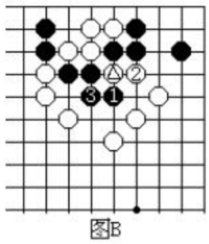


图 a 黑两子只有两口气，而白四子有三口气，对杀对黑不利，但白棋有缺陷，在白△一子周围有长气手段。图 b 黑 1 打，白 2 长，黑 3 粘时有了四气，由于长了两气，使白四子在对杀中被吃。

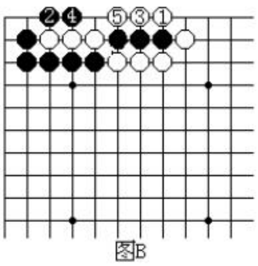


图A



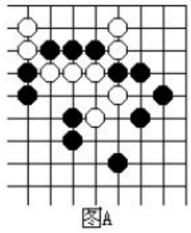
图B

（二）紧气　　在杀气时想办法促紧对方的气就叫“紧气”。从图 b 中我们看出，当黑白双方外气相同而又都不能长气时，谁先动手谁就胜。这种一步步让对方气变少的方法就叫做“紧气”。

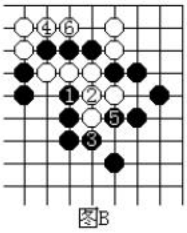


图B

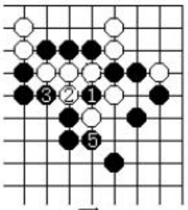
有时也必须运用扑和点等手段来迫使对方撞紧自己的气，从而达到对杀成功的目的。图 a 黑只有三气，同时又不能长气，如果按常规来紧气则黑会被杀，如图 b。 这时黑 1 的扑是紧气好手，迫使白 2 提，从而撞紧白一气。走至黑 5 时，黑反而快一气杀白，如图 c。



图A



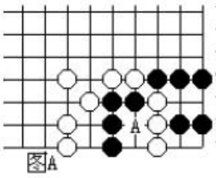
图B



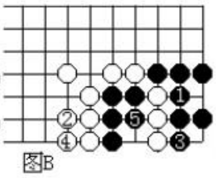
图C

三、不同情况下的对杀

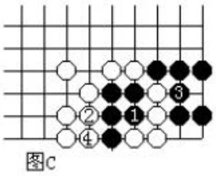
（一）没有眼的对杀　　从紧气的知识中我们已经知道，在没有眼的对杀中，双方外气相同且没有公气时，谁先动手谁就胜。有公气时情况会怎样呢？图 a 黑白双方各有两口外气，同时共有 A 位一口公气。黑先动手时，如图 b 黑获胜。但如果黑 1 先在公气上落子呢？如图 c 黑反而差一气被白杀。因此，紧气时一定要注意先紧对方的外气。



图A



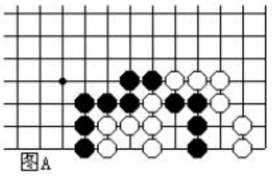
图B



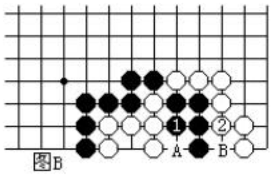
图C

（二）有一个眼的棋与无眼棋的对杀　这种情况的对杀是不会双活的，因为公气永远是属于有眼的一方。只有两种局面出现：有眼杀无眼和长气杀有眼。

1. 有眼杀无眼　　俗称“有眼杀瞎”。图 a 从数气的方法中我们知道公气属于有眼的一方，因此白有三气，黑只有外气两口，白胜。图 b 黑 1 紧气想杀白，白 2 应后，黑便不能在 A 位叫吃白，否则会被白在 B 位提掉，因此白胜。

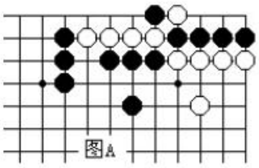


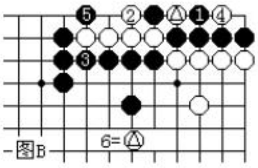
图A



图B

从上面我们可以看出有眼一方很有利，因此，在杀气时，长气的方法之一就是想办法做一个眼，同时用手段迫使对方做不出一个眼。图 a 图中角上的黑棋只有三口气，而白有四口气，黑先能杀白吗？图 b 黑 1 提白△一子，白 2 打，走至白 6 在△位提黑一子后形成打劫（打劫的知识将在下周的内容中介绍）。图 c 黑 1 做眼才是长气的手段，白 2 提后，黑 3 不让白成眼也是紧气手法。以下形成有眼杀无眼，黑胜。





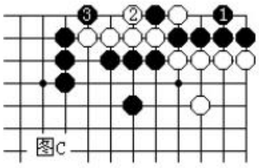
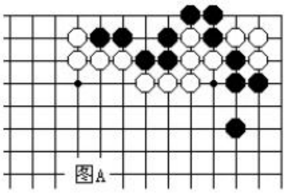
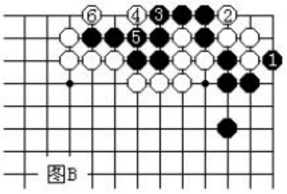
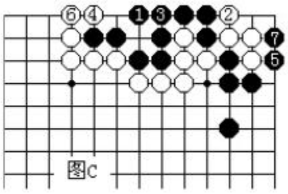


图 a 走成此形时，黑先能否杀白？图 b 黑 1 直接紧白棋的外气是错着，走至白 6 后黑被杀。其实黑有长气手段。图 c 黑 1 做眼是妙着，走至黑 7 时白被杀。

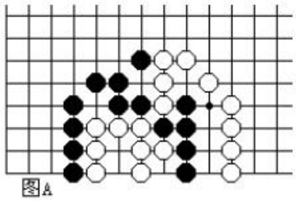


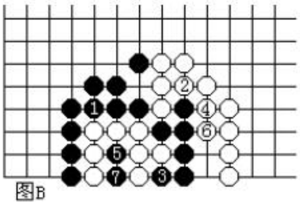




2．长气杀短眼

一般说来，有眼的一方在对杀中很占便宜，但无眼的一方如果外气很长时，有眼一方的棋也会被杀。图 a 白棋有眼，但只有四口气，黑却有五口气。图 b 黑 1 先动手，走至黑 7 时，黑快二气提掉白棋。





从上面的例子中我们得出一个长气杀短眼的结论：当无眼一方的外气比有眼一方的气数（外气十内气十公气）要多出一口以上时，无眼一方就可无条件杀死有眼一方的棋。

（三）双方都有眼时的对杀

双方都有眼时的对杀可分为两种情况：双方眼的大小一样时的对杀；一方眼大、一方眼小时的对杀。

1．双方眼的大小一样时的对杀　　黑白双方均是小眼，同样各有两口外气，但没有公气。此时谁先动手谁就胜。所以在没有公气的情况下就不存在双活。

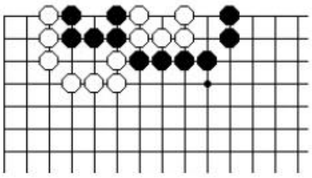
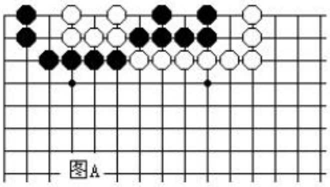
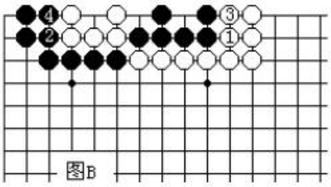
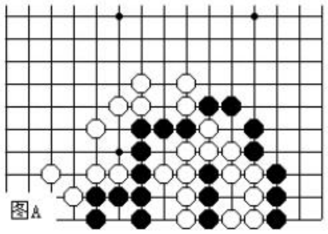


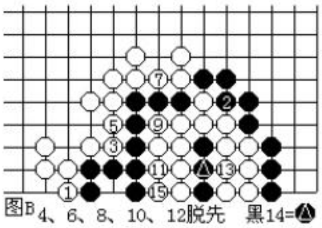
图 a 黑白双方同样是小眼，内气和外气均相同，公气有一口。图 b 此时无论双方谁先动手，均可共活（即双活）。所以，在有公气的情况下，双方都有眼的棋共活的可能性很大。

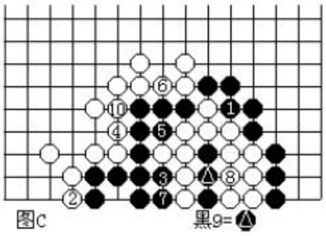




2. 一方眼大、一方眼小的对杀　　图 a 黑棋有四口外气。一口内气，白棋是大眼，有一口外气，三口公气，因为公气归大眼所在，所以在此形中黑白双方是无法共活的。如果黑方认为可以共活，白可按如下步骤杀黑。图 b 走到黑 14 点眼时，白 15 已可叫吃黑子了，黑被杀。图 c 若黑想杀白，按图中步骤可以看出，黑仍被杀。





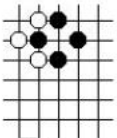


无论是无眼还是小眼与大眼的对杀，只要按照数气方法算好双方的气，对杀中就会选择恰当的对策。

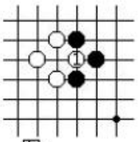
第五讲：劫的知识

一、打劫的概念

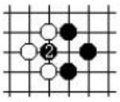
“劫”是围棋中一种特殊的棋形所造成的，即黑白双方相互间一个子的提取，这种互不相让争夺一个子的局面就叫“打劫”。下图白 1 提后，黑 2 接着就提白 1、白 3 接着再提黑 2……循环往复，以至无穷，导致一盘棋为了一子而永无了结。所以，围棋规则规定：出现此类情况时，一方提子后，另一方不得立即回提。必须先在别处走一子等对方应后，才能回提，这种情况就叫“打劫”。



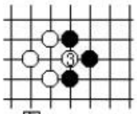
图A



图B

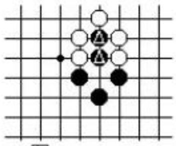


图C

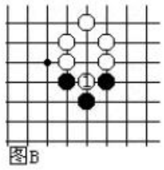


图D

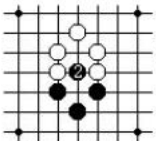
图 a 黑▲两子处在被白叫吃的状态。图 b 白 1 提掉黑两子后落入黑 3 子的虎口中，此时黑能接着提掉白 1 吗？图 c 黑 2 接掉白 1 后并没有处在被白叫吃状态，所以黑能紧接着提掉白 1。此形并不属于打劫的特殊形。黑 2 这手棋在围棋术语中称“打二还一”。类似打二还一的棋形还有“打三还一”“打四还一”等。



图A



图B



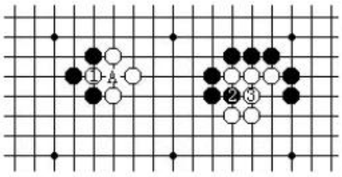
图C

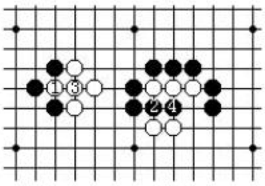
请记住：一方的一个子提掉对方的一子而落入对方的虎口中处在被对方叫吃的状态时，就形成打劫的局面。此时必须在另一处走一手棋，迫使对方应一手才能回提。如何才能迫使对方应一手呢？请看下面“劫材的选择”。

二、劫材的选择

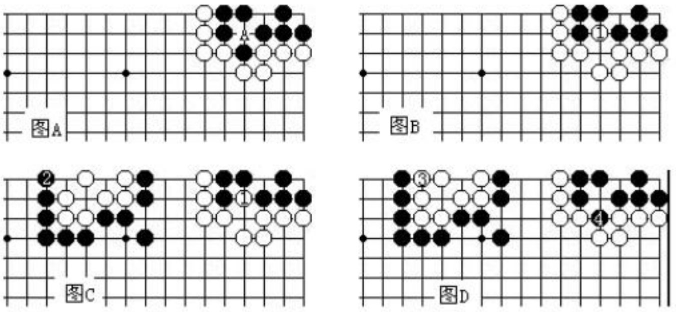
形成打劫的局面使你不能立即回提对方的子时，你必须在另一处走一手才能回提，但是如果你随手走在对方无关痛痒的部位，对方就不予理会，而在打劫处粘上自己的棋，这样你就没能达到你的目的。怎样才能迫使对方应一手呢。

白 1 提后，黑不能立即在 A 反提。只能先在另一处走一手。黑 2 冲，要切断白 3 子，白只能接回 3 子，这时黑便可在 A 位回提白 1 了。黑 2 这手棋叫“寻劫”，白 3 这手棋叫“应劫”，此时像黑 2 这一点是能被打劫所利用的关键处，便称为“劫材”。





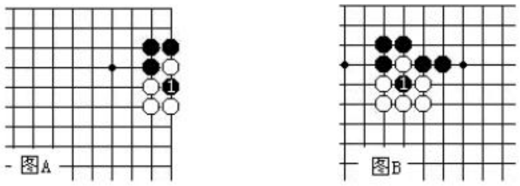
如果黑 2 寻劫时，白 3 不应而连回白 1，黑 4 便断掉白 3 子，取得一点收获。所以说寻劫的这手棋必须有一定的后续价值。图 a 此形中黑想活棋必须在 A 位粘一手，但如果现在轮到白方下子，黑就只能劫胜才能活棋了，如下图。图 b 白 1 提，形成打劫，因不能立即回提，只能在别处找劫材，因为一旦白劫胜，黑这块棋就会死掉，所以黑必须寻找与这块棋价值不相上下的劫材。图 c 黑 2 立威胁白的另一块棋，如果白在此不应而粘上白 1，黑就杀死左边的白棋，形成交换。所以白只好按图 d 所示白 3 应来活左边的白棋，这时黑 4 就可回提劫了。



一般来说，劫的胜负取决于劫材的多少，劫材较多的一方会获胜，但也不是绝对的。这就要取决于劫的价值大小和对全盘形势的判断。

三、劫的种类

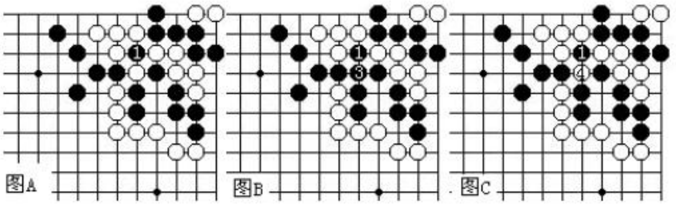
（一）单劫　劫的胜负对其它棋没有影响，只是关系到一个子得失的劫就叫“单劫”。图 a、b 中黑 1 提就是单劫。



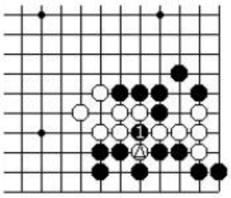
单劫一般是在收官子的阶段打。别看单劫价值很小，有时在盘面很细的局面将决定一盘棋的胜负。

（二）生死劫

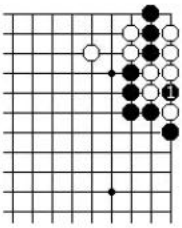
关系到双方多个子的得失，同时影响到全盘胜负的大劫，就叫“生死劫”，也有人称为“天下劫”。图 a 黑 1 提，形成生死劫。图 b 白如果没有合适的大劫材时，黑 3 便不顾一切地粘上。这样黑不但救活两块黑棋，同时还杀死白棋，获得很大利益。图 c 如果白有合适的大劫材，黑就必须在别处应一手，白 4 便可回提劫了。图 d 白提劫后，如果黑没有合适的大劫材时，白 6 也会不顾一切地粘上。白在救活自己一块棋的同时，还可杀死黑两块棋，白大胜。 从例子中可以看出此劫谁胜谁负对于双方都非常重要。很可能关系到这盘棋的胜负，所以说此劫是生死劫。



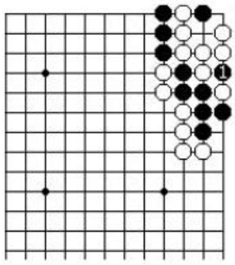
（三）无忧劫　　劫的胜负对自己一方没有影响的劫就叫“无忧劫”。黑 1 提，形成打劫。黑如劫胜，可吃掉白 5 个子；如劫负，只是白救走自己的子，对黑没有影响，所以此劫对黑来说就是无忧劫



（四）紧气劫　　提劫后可打吃对方的劫叫“紧气劫”。黑 1 提劫，同时打吃对方的 5 子，所以此劫叫紧气劫。

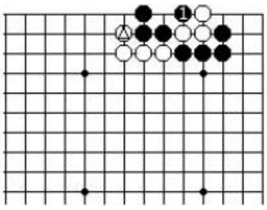


（五）缓气劫　提劫后还需要再紧气才能打吃对方棋的劫叫“缓气”。 黑 1 提劫，白角上 7 子还有两口气，所以



此劫对白棋来说就叫缓气劫。

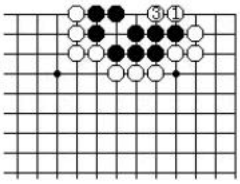
（六）先手劫与后手劫　　产生劫之后先提劫的一方为先手劫，对方即是后手劫。白△一子紧气打吃黑 3 子时，黑 1 提劫，这时黑就是先手劫，白再回提打劫时就是后手劫。



四、劫的应用

初学者往往怕打劫，感觉打劫很累人、很麻烦。其实打劫是围棋中很有趣的事，一旦你学会在实战中运用劫与对手周旋时，就会感觉到劫所带来的极大乐趣，弈棋的兴趣也会倍增。

（一）劫活　　利用打劫来争取活棋就叫“劫活”。当你的棋不能无条件活时，你就应考虑一下是否可以运用打劫来扩大眼位而活棋。图 a 当白 1 打时，如果黑 2 老实地粘上，白 3 长，黑因没有两个眼而死。图 b 此时黑 2 挡才是正着，用打劫的方式来争取做活。



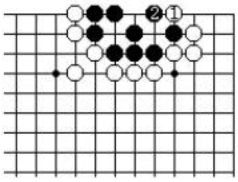
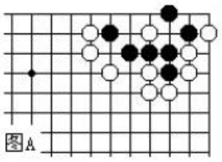
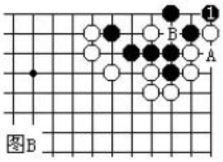


图 a 走成此形时，黑先走能活吗？图 b 黑 1 扑才是正着，白不能在 A 位接，否则黑在 C 位继续打，同样是打劫，白的损失会更大，既使白走 B 位切断黑棋也是劫争。

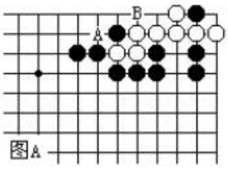




五、劫的应用

（二）劫杀

利用打劫来杀对方的棋就叫“劫杀”。当你不能无条件杀死对方的棋时，你就要考虑是否可以用打劫来杀死对方。图 a 黑先手在握，有办法杀死白棋吗？黑如在 A 位连，白 B 立就可做活。这时你应想到是否可以用打劫来破对方的眼。图 b 黑 1 在 B 位扳是强手，白 2 打吃时，黑 3 可在一路做劫，这样白将面临被劫杀的可能。



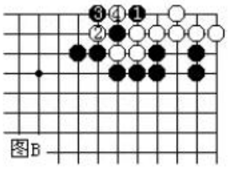
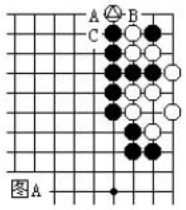
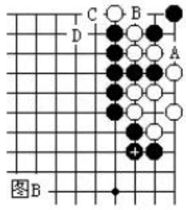
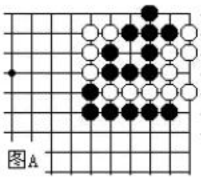


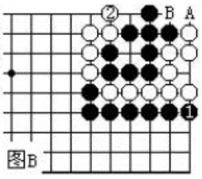
图 a 此时白△一子扳是错误的一手棋，如果黑随便在 A 位打一手，经白 B、黑 C 粘后，白的毛病就没有了。其实黑有妙手可以杀白。图 b 黑 1 尖，瞄着 A、B 位的打劫才是正着，A、B 两点黑必得其一。白如 A 位粘，则黑 B 扑、白 C 长、黑 D 跳形成劫杀。虽然白是缓气劫，但总比让白净活好。

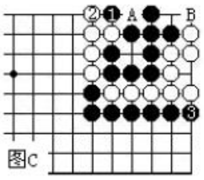




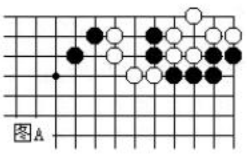
劫杀是属于有条件的杀对方，但也有一种特殊的劫杀可让对方无条件地死。这种特殊的劫杀方式就是连环劫。图 a 黑先手在握时，能无条件杀死白。图 b 一般人可能会黑 1 挡，待白 2 立下后，黑再考虑是在 A 位扑入打劫，还是走 B 位做成双活。其实黑没有想到最好的方法。图 c 黑 1 先扳一手才是正着，白 2 如挡，黑 3 就紧气。白 A 提劫时，黑 B 位扑入打劫，形成连环劫。象这种特殊的打劫，白无条件被吃。







（三）借劫出棋　　有些子被对方围住，看来已成为死子，但运用打劫的手段却有可能把它们救出虎口。图 a 黑两子被围，有办法逃出吗？图 b 黑 1 尖是好手，瞄着 2 位的打劫，白怕被劫杀，只好在 2 位连，黑 3 渡时黑子已安全回家。



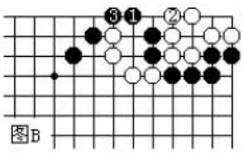
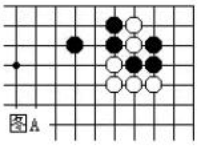
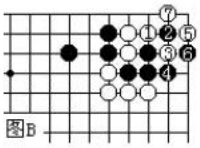


图 a 白两子被围，似乎已死，但白可运用打劫使黑棋很难吃掉它。图 b 白 1 曲，黑 2 扳时，白有 3、5、7 的做劫手段，虽是二手劫，但黑也不好应付。





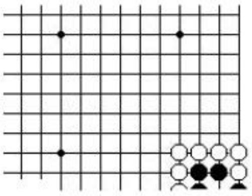
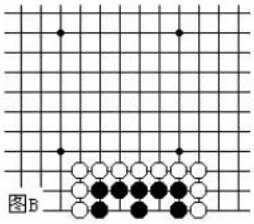
第六讲：　下法概述

一 、一盘棋分三个阶段

一盘棋一般分为布局、中盘战斗、官子三个阶段。在布局阶段，双方各在角上和边上建立根据地，并占据若干控制全局的要点，以争取全局的主动；布局阶段结束后，即可向中腹发展，同时进入短兵相接的中盘
战斗阶段，经过激烈的争夺，双方各有得失，在大体上划分了各自控制的地域后，中盘战斗阶段也随之结束；以后黑白双方在交界处下子，努力扩大自己的地盘，尽量压缩对方的地域，直到把这些地方填满为止，这个阶段，就是官子阶段。

二 、布局　　布局是一局棋的轮廓，它的好坏直接影响到以后棋局的发展，是一盘棋的关键所在。首先，让我们在谈布局之前，先看看如何提高棋子的效率。

（一）棋子的效率　　俗语说：“金角、银边、草包肚”。它的意思是说在围棋中角的价值最大，边次之，最后才是中腹的肚子。也就是说下棋时应先占角，后占边，最后才占中腹。其道理何在呢？请看下图。图 a、b、c 同样是做两个眼活棋，图 a 角上只要 6 个子；图 b 边上最少要 8 个子；图 c 中腹要 10 个子。

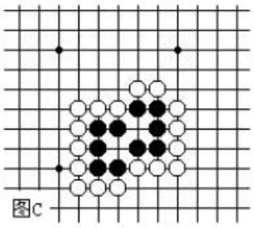
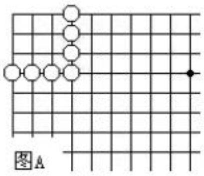
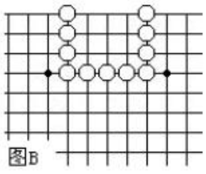
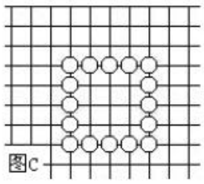


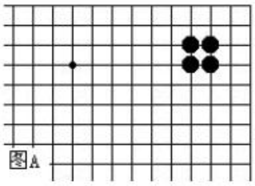
图 a、b、c 同样是围 9 个空，图 a 角上只需 7 个子；图 b 边上要 11 个子；图 c 中腹要 16 个子。

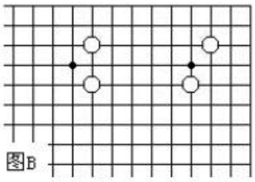






也就是说，用在角上的子效率最高，边次之，而中腹的子效率最低。　　布局阶段，要充分利用子的效率，不要把子走成一团，棋子要散开。图 a、b 同样是 4 个子，图 a 黑的 4 子缩成一团，形状不好，没有效率，为愚形；图 b 白的 4 子搭配合理，形好，效率高。





从上面的例子中可以看出，缩成一团的子效率不高。布局阶段，不能把自己的棋子走得过低，一般都在 3、4 线上落子，因为 3、4 线容易建立根据地，并易于向中腹发展，3 线易取地，4 线易取势。因此，3 线和 4 线互相配合，才能发挥子的最大效率。图中黑边上有 3 子，中间一子占 4 线，两边 2 子占 3 线，高低配合，形状很生动。布局阶段要尽量使自己的子互相配合形成立体结构，不宜走成扁形。

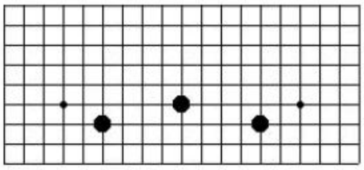
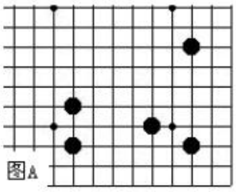
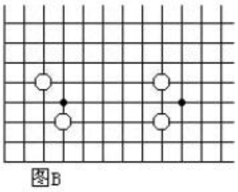


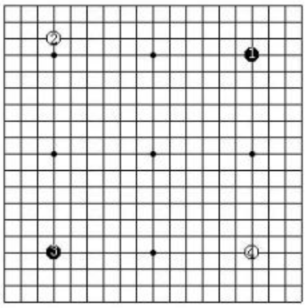
图 a、b 中黑白子的效率很高，有立体感，是好形。





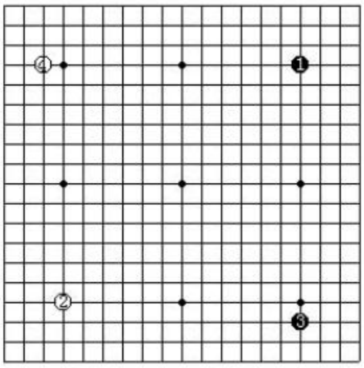
（二）常见布局下法

1．对角型　　所谓对角型，即指黑 1、3，白 2、4 各自交叉占领两只对角的形式，对角型容易形成一种激战局面。



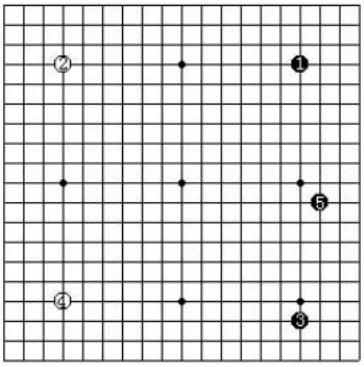
(对角型中的一种。)

2．平行型 ” 黑 1、3，白 2、4 即是平行型的一种。



3．三连星 黑 1、3、5 占据一个边的 3 个星位，这种布局叫做“三连星”。三连星的用意在于取势或构成模样。

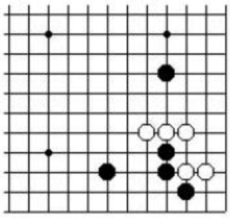
4．中国流 黑 1 占星位，黑 3 占小目，黑 5 占边星的斜下方靠近小目一侧，这种布局就叫“中国流”布局。中国流意在攻击对方或高效率地围空。



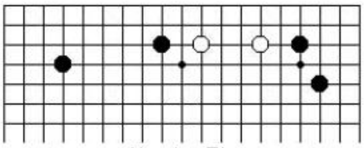
三、中盘战斗

中盘战斗是布局的继续，只有努力贯彻布局阶段的战略意图，才能把握棋局的进程。中盘战斗的变化很复杂，其战术涉及到的内容非常多，这里只介绍一下几个有代表性的战术例子，让你有一个初步的了解。

（一）攻击 攻击的目的是让对方的弱棋不能喘息，同时自己获得利益。对于基本型的黑棋，白使用如下手段攻击它，破眼位的同时可获得利益。

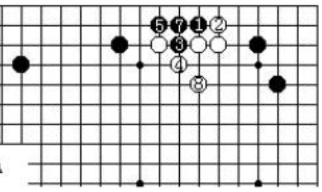


基 本 型



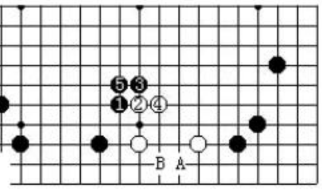
基 本 型

对于基本型中白的拆二，黑怎样攻击呢？黑 1 点，然后 3、5 连回，是夺取白棋根据地的下法。以后可伺机在 A 位镇继续攻击白棋。



图A

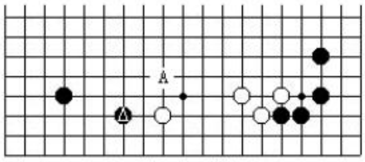
对于此形中的拆二，考虑到黑左边有模样的发展，黑 1 可不点透，而直接飞攻，黑 5 粘后，左边模样已形成，攻击获得的利益很大，同时还可伺机在 A、B 位点继续攻击白棋。



图B

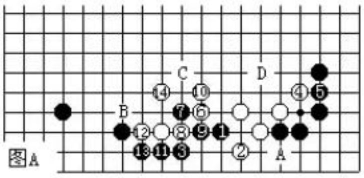
（二）打入

打入的目的是破坏对方的根据地或减少对方的空。当黑△一子逼时，白应在 A 位跳补一手。此时白方不补而脱先它投，黑方应如何打入？

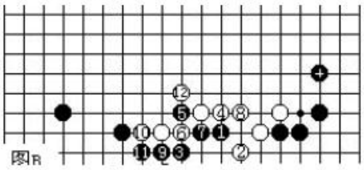


基 本 型

黑 1 点在此形的急所上。自己只好尖阻黑从 A 位渡，双方进行到白 14 枷时， 黑利用打入获得利益，同时还留有 B、C、D 三处利用的好点。

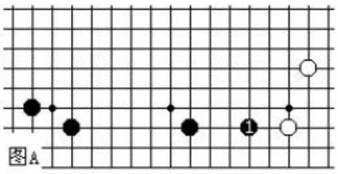

图A

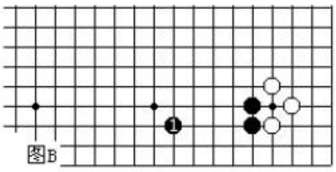
在征子有利时，白 8 接上，可避免黑方的种种利用。

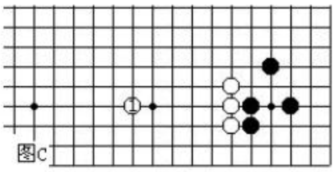

图B

（三）拆边

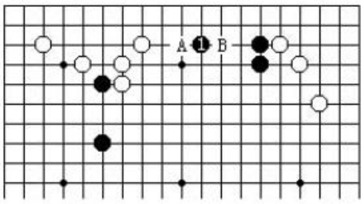
一般来说一个子可以拆二，立二可以拆三，立三可以拆四，见下图。图 a 拆二。图 b 拆三。图 c 拆四。


图A

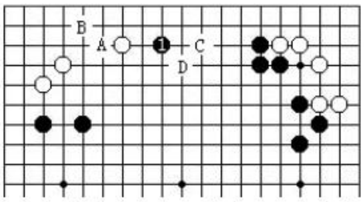

图B


图C

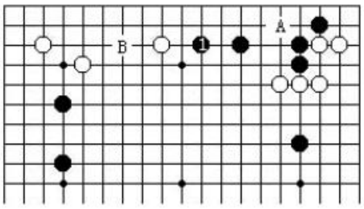
上面所说的拆的方法只是一般规律。在实战中应根据周围的情况灵活运用拆边的尺度和高低。此形中黑 1 拆二是正确下法，因为左上方白棋较强，黑拆二可确保安全。如果硬要按立二拆三的模式去套，黑 1 拆在 A 位时将面临着白 B 位的严厉打入。



此形中黑 1 拆四是正确的，可瞄着 A、B 位的打入。因为黑右边很强，有黑三子的虎与上面黑三子的配合已远远超过立二的价值，所以不怕白在 C 位打入，白一旦 C 位打入，黑可在 D 位尖攻击白打入一子。

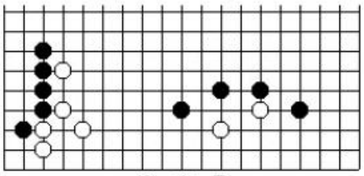


此形中黑拆一是正确下法，拆一虽小，但此时的作用很大，既防止了白在 A 位刺的可能，又瞄着在 B 位打入白阵。



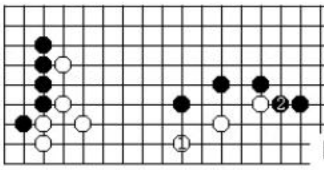
（四）腾挪

所谓腾挪，就是在受到攻击时或敌强我弱时，所采取的灵活机动战术。此形中白二子受攻，如何处理好？



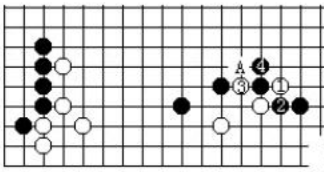
基 本 型

白 1 飞是常用的生根法，但被黑 2 顶后，黑获得很大外势，同时黑在角上也获得很大利益，白棋位置偏低。



图A

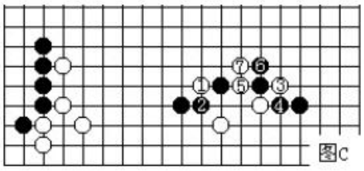
白 1 扳不甘心被封锁，黑 2 断必然，白 3 打，黑 4 长，这时白在 A、B 两点不能兼顾，白作战失败。



图B

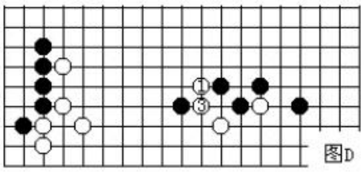
白 1 先搭，采取腾挪战术，诱黑 2 来断，再走白 3 位扳，5 打，7 长时，

黑已断不了白。白冲破封锁成功。



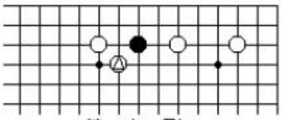
图C

白 1 搭后黑 2 如扳，则白 3 轻松接回。黑白双方皆有所得。白腾挪成功。

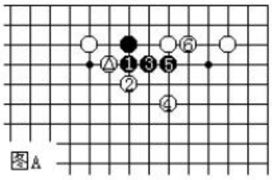


图D

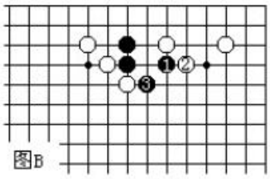
黑一子被白一子尖攻，此时黑如何逃？黑 1 长，被白 2 扳位二子头，黑 3 曲不好，走成“愚形三角”，以下至白 6，黑非常痛苦，十分危险。



基 本 型



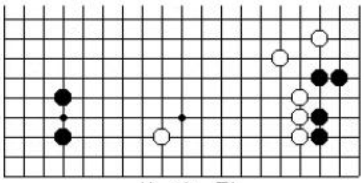
图A



图B

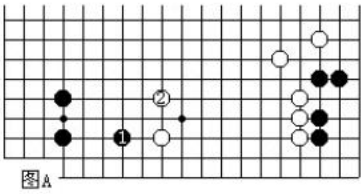
被白扳位后，黑 1 搭、3 虎才是常用的腾挪之法，这样黑出头很畅，白一时没有攻黑之法。

（五）浅消　当对方的模样很大，打入又有一定冒险性时，我们可用镇和肩冲等浅消方法来压低对方，达到压缩对方模样的目的。浅消时一定要选点正确，否则适得其反。白的模样很大，黑应如何动手？



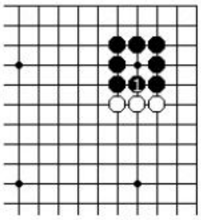
基 本 型

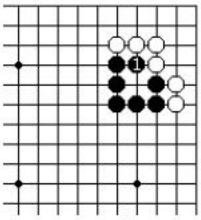
黑 1 拆二无疑是坏棋。白 2 跳后与右边白子配合极佳，形成立体结构。这两手交换黑方损。



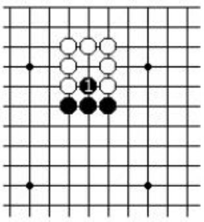
图A

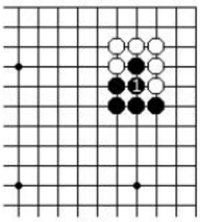
四 、官子 对弈双方在一盘棋中的局势差不多时，胜负就要靠官子功夫的高低来决定了。因此，官子在围棋中也是非常重要的一环。稍处劣势的棋如果官子占得巧妙，也可扭转败局。官子的知识很多，在此只能做一点儿介绍，让你有一个大概的了解，为进一步学习围棋打下基础。首先让我们了解一下“目”与“子”的关系。黑 1 这手棋挡后，可围有一个交叉点，我们把这一交叉点叫做“目”，也就是说通过黑 1 这手棋黑占了 1 目空。

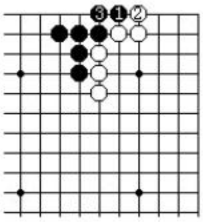




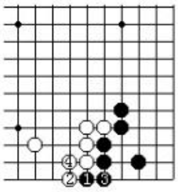
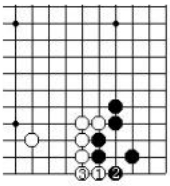
黑 1 这手棋同样是围了一个交叉点，但它提掉了一个白子，白方少了一点，所以黑围的这一交叉点的价值是 2 目。也就是说提一子可得 2 目空。通过上面的学习，我们就不难看出下面这些例子中的官子价值了。黑 1 冲，破掉对方有可能围成的一目空，因此黑 1 这手官子价值是 1 目。







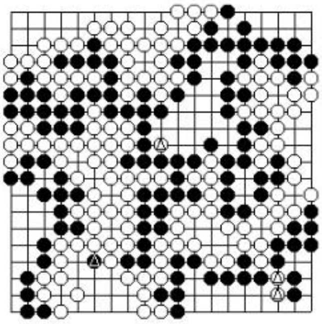
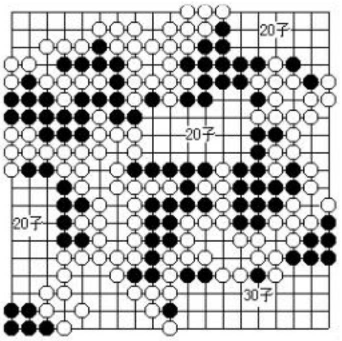
黑 1 连，虽然自己没得目，但破掉对方有可能围成的 2 目空，因此黑 1 这手官子价值是 2 目。黑 1 扳，3 连破掉白 1 目，同时自己还得 1 目，因此官子价值是 2 目。如果白在 3 位扳同样 也是 2 目价值。让我们学习一下什么是先手官子和后手官子。在官子阶段，凡占完一个官子之后先手仍在握而去占其他官子，这个官子就叫“先手官子”。反之，占完一个官子之后先手失去，这个官子就叫“后手官子”。黑 1 扳、3 接后，白 4 不得不接，结果黑方仍先手在握。因此这个官子就是黑的先手官子。

白 1 扳、3 粘后，黑无需补棋，白把先手让给了黑方。因此这个官子就是白的后手官子。

没有围空或破空价值的棋叫“单官”，随着走单官把双方交界处的交叉点填满，也就标志着一盘棋结束，可以进行胜负判定了。

五、比赛结束，判定胜负　一盘棋正在进行中，如果有一方提出认输时，可结束比赛，判定另一方“中盘胜”。如果一盘棋走完单官时，就必须通过数子来判定胜负。当一盘棋下完后，为方便起见，我们可选定块面较完整的一方来数子。这就是一盘下完的棋，我们可选黑方来计算。



首先拿掉（图 158）中△和▲的死子，再把可以以 10 计数的棋子拿掉，填满未数的围空。这样，盘面的形就较完整了。以 10 计数的子共有 90 子，剩余的共有 95 子，两项相加共计 185 子。如果这是一盘分先棋，那么黑方就胜了 1 3/4 手子（三目半）。